

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pada masa kini, teknologi adalah sebagian dari kebutuhan pokok bagi manusia. Bukan lagi sekadar kebutuhan sekunder atau tersier. Teknologi merupakan cara manusia dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan untuk memecahkan suatu masalah secara praktis.¹

Seiring perkembangan zaman, teknologi semakin berkembang. Teknologi yang sering digunakan oleh siswa untuk bermain *game* adalah *gadget*. *Gadget* adalah suatu perangkat atau instrumen elektronik yang dirancang untuk memiliki tujuan dan fungsi praktis dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya terutama untuk membantu dan mempermudah pekerjaan manusia. zaman sekarang *gadget* semakin berkembang model dan ukurannya juga beragam seperti tablet dan *gadget*, alasan mereka menggunakan tablet dan *gadget* adalah karena kedua tersebut memiliki ukuran yang relative kecil, dan mudah untuk dibawa kemana-mana.

Gadget dapat digunakan oleh semua kalangan baik itu orangtua, remaja atau anak-anak sudah menggunakan *gadget* dalam aktifitas sehari-hari. Manfaat penggunaan *gadget* yaitu sebagai media komunikasi, sosial, pendidikan. Penggunaan *gadget* yang berlebihan, seperti bermain *game* yang terlalu lama

¹ Muhammad Yaumi. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. (Prenadamedia Group, 2018). Hal 24

dapat mengganggu proses belajar anak sehingga menjadi malas belajar dan cenderung mengabaikan pekerjaan rumah.²

Tentu saja penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak pada kehidupan anak terutama terhadap akhlak dan minat belajar anak, bermain *game online* dapat menyebabkan anak sering menghiraukan nasehat orang tua, serta mengabaikan tugas sekolah karena anak terlalu fokus dengan *gadgetnya*. Fitur dan aplikasi yang menarik akan membuat anak suka bermain *gadget*. Zaman sekarang banyak anak kecil yang sudah mahir menggunakan *gadget* karena *gadget* menjadi mainan setiap hari. Orang tua juga menganggap lumrah hal tersebut dan membiarkan anaknya bermain *game*.³

Pola asuh orang tua dalam memberikan pendidikan kepada anaknya tidak lepas dari perannya. Namun dalam setiap era perubahan, peran orang tua juga mengalami perubahan. Orang tua memiliki peran utama dalam membentuk kepribadian anak dan bertujuan untuk mencegah perilaku menyimpang dalam diri anak. Setiap orang tua memiliki pola asuh yang berbeda - beda seperti pola asuh otoriter, pola asuh demokratis, dan pola asuh permisif. Semua orang tua menginginkan anak yang sukses dan berkarakter baik. Moral yang tinggi atau akhlak yang baik adalah karakter yang diharapkan orang tua dari anaknya. Anak yang memiliki akhlak baik akan membawa kebahagiaan bagi orang tuanya di dunia dan akhirat. Sedangkan anak yang memiliki akhlak buruk akan membuat orang tua sengsara baik di dunia maupun di akhirat.⁴

² <https://ejournal.upi.edu/index.php/guna11315humas/aeticle/download/23048/>.

³ Artin Istiarni Triningsih. *Jejak Pena Pustakawan*. (Bantul: Azyan Mitra Media, 2018). Hal 133

⁴ Suhartono, Roidah lina,. *Pendidikan Akhlak Dalam Islam*. (Semarang: CV.Pilar Nusantara 2019). Hal 9

Dalam proses belajar, minat belajar merupakan langkah awal belajar siswa dan dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hal ini menyatakan bahwa seseorang yang mempunyai minat belajar dalam dirinya maka dia akan mencapai keinginan atau tujuannya, tetapi jika seorang siswa tidak mempunyai minat dalam belajar maka siswa tersebut tidak dapat mencapai keinginan atau tujuannya. Minat belajar siswa sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran agar siswa tersebut tertarik dengan materi yang diajarkan. Selain minat, siswa juga membutuhkan dorongan atau latihan untuk mencapai tujuannya atau cita-citanya.⁵

Berbicara mengenai *game* dan minat belajar siswa SMPN 1 Parengan, *game* sepertinya tidak bisa dipisahkan dari siswa sebab pada era modern ini jarang sekali melihat anak yang tidak mempunyai *gadget*. Hampir semua anak memiliki *gadget* dan hanya digunakan hanya untuk bermain *game*. Waktu mereka terbuang sia-sia, tanpa mengetahui dampaknya. Minat belajar yang dimiliki anak-anak juga menurun karena terlalu asik bermain *game online*. Di samping itu, orang tua sibuk dengan pekerjaan dan tidak terlalu peduli dengan apa yang dilakukan anaknya setiap hari, apakah mereka belajar dengan baik, mengerjakan tugas dari sekolah atau tidak, yang terpenting pada saat orang tua pulang anaknya ada dirumah dalam keadaan baik-baik saja. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti akan mengangkat penelitian skripsi yang berjudul “Dampak Pola Asuh Orang Tua Terhadap Sikap *Compulsive Gaming* dan Minat Belajar Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Parengan Tuban”.

B. Fokus Penelitian

⁵ Djamarah, S.B. *Psikologi Belajar*.(Jakarta: Rineka Cipta). 2011. Hal 48

Berdasarkan konteks penelitian diatas yang telah dijabarkan maka penulis mengambil fokus penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana pola asuh orang tua siswa SMPN 1 Parengan ?
2. Bagaimana dampak pola asuh orang tua terhadap sikap *compulsive gaming* siswa kelas VIII SMPN 1 Parengan Tuban ?
3. Bagaimana dampak pola asuh orang tua terhadap minat belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Parengan Tuban ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai peneliti adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana pola asuh orang tua siswa SMPN 1 Parengan
2. Untuk mendeskripsikan dampak pola asuh orang tua terhadap *compulsive gaming* siswa kelas VIII SMPN 1 Parengan Tuban
3. Untuk mengetahui dampak pola asuh orang tua terhadap minat belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Parengan Tuban.

D. Signifikasi Penelitian

Riset ini mempunyai dua manfaat, yakni secara teoritis ataupun secara praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dari hasil penelitian ini orang tua dapat mengetahui dan meminimalisir dampak pola asuh terhadap sikap *compulsive gaming* dan

minat belajar anak. Penelitian ini dapat menambah wawasan khasanah pengetahuan khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca.

2. Secara Praktis

1) Bagi peneliti

Berharap penelitian ini bisa bermanfaat untuk mengasah pengetahuan peneliti terkait pola asuh orang tua terhadap akhlak anak yang kecanduan game online.

2) Bagi orang tua

- a) Diharapkan orangtua lebih mengawasi dan membatasi anak dalam bermain gadget
- b) Diharapkan orangtua lebih membimbing dan mengajak anaknya ke arah yang lebih positif dan memberi motivasi anak dalam belajar.

3) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai sumber referensi agar bisa dikaji lebih dalam untuk peneliti lain terkait pola asuh orang tua terhadap sikap *compulsive gaming* dan minat belajar anak.

E. Definisi Oprasional

1. Pola asuh

Pola Asuh orangtua adalah suatu cara terbaik yang dapat ditempuh orangtua dalam memdidik anak –anaknya menjadi pribadi yang lebih baik juga sebagai perwujudan rasa tanggung jawabnya serta bagaimana orangtua

memperlakukan anak, mendidik, membimbing, mendisiplinkan serta menuntun anak mencapai proses kedewasaan.

2. *Compulsive gaming*

Game online merupakan permainan yang dioperasikan menggunakan koneksi internet, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tinggi dalam dunia virtual.

3. Minat belajar

Minat belajar adalah sebuah rasa ketertarikan pada sesuatu hal atau kativitas, tanpa ada yang menyuruh. Jadi minat tersebut timbul sendiri karena ada kemauan dalam diri seseorang. Upaya orang tua dalam meningkatkan minat belajar anak. Belajar merupakan proses dasar dari perkembangan pengetahuan dan pribadi manusia; melalui belajar manusia dapat melakukan perubahan-perubahan dan menghasilkan prestasi yang berguna bagi kehidupan manusia

F. Orisinalitas Penelitian

Tabel 1

Penelitian Terdahulu

NO	Penelitian dan Tahun	Tema Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Journal, Rayadi	Analisis Peran Orangtua Terhadap	Peran orang tua dalam mengawasi	Kualitatif	Peran orang tua dalam mengawasi

Tahun 2018	Kebiasaan Anak Bermain Game Online	anak bermain game online		kebiasaan anak dalam bermain game online terjadi karena kurangnya bentuk pengawasan terhadap anak dikarenakan kesibukan orang tua.
2. Journal, Nur Kumala Sari Tahun 2017	Peran Bimbingan Orngtua Dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan Bermain Game Online	Membahas variabel game online dan orang tua	Kualitatif	Orang tua berperan penting dalam menangani anak yang kebiasaan bermain game, dengan cara orang tua harus memantau anak dalam bermain game.

Table 2

Posisi Penelitian

NO	Penelitian dan Tahun	Tema Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Firda Syarifatun Nisa Tahun 2022	Dampak Pola Asuh Orang Tua Terhadap Sikap <i>Compulsive gaming</i> dan Minat Belajar Siswa kelas 8 di SMPN 1 Parengan Tuban	Peran Orang Tua Terhadap Akhlak dan Minat Belajar Anak yang <i>Compulsive gaming</i>	Kualitatif	Peran dan pengawasan orang tua sangat penting terhadap akhlak anak yang kecanduan game online.

Dari beberapa penelitian terdahulu tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yaitu kebiasaan anak bermain game online. Pada peneliti yang akan diteliti oleh peneliti ini bertujuan untuk mengetahui peran orang tua dalam mengawasi anak bermain game. Kebaruan penelitian ini yaitu peneliti akan meneliti Pola Asuh Orang Tua terhadap akhlak dan minat belajar siswa yang *compulsive gaming*.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan adalah hasil dari penelitian dan pembahasan yang berjudul “ Dampak Pola Asuh Orang Tua Terhadap Sikap *Compulsive gaming* dan Minat Belajar Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Parengan “.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian bab ini dijelaskan mengenai permasalahan dan alasan peneliti memilih judul yang tercantum di dalam konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, definisi operasional, orisinalitas penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II KAJIAN TEORI

Pada kajian pustaka ini memuat atau menjelaskan mengenai judul penelitian yaitu “Dampak Pola Asuh Orang Tua Terhadap Sikap *Compulsive gaming* dan Minat Belajar Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Parengan”.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bagian ini berisi tentang struktur pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan pengecekan keabsahan data.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Pada bagian ini berisi paparan yang menggambarkan hasil penelitian secara umum mengenai profil sekolah dan lokasi penelitian yang digunakan, dan juga hasil dari penelitian judul yang terkait.

BAB V PENUTUP

Pada bagian ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran.